

F-16 Fighter

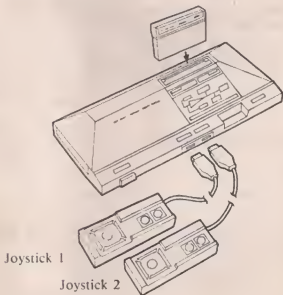


TEC TOY



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho F-16 FIGHTER no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para 1 jogador: use o Joystick 1.
Para 2 jogadores: use o Joystick 2.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



A bordo da aeronave multifuncional americana, o caça F-16, você está decolando agora para enfrentar os inimigos.

O caça **F-16** tem uma velocidade máxima de 1450 milhas por hora (aproximadamente Mach 2 ou 2400 km/h) e uma altitude máxima de 59000 pés (aproximadamente 18000 m). Além do canhão de 20 mm e mísseis, ele possui uma função LOCK-ON (fixação da mira) e um dispositivo de contramedidas eletrônicas (ECM para usar contra os mísseis).

F-16



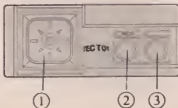
O **MIG-25 Foxbat** é o inimigo, um caça de alta velocidade feito na União Soviética. Seu desempenho é equivalente ao do F-16.

MIG-25



Assuma o controle

Joystick 1



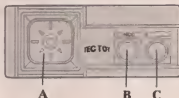
①



② Escolha do armamento

③ Botão de disparo

Joystick 2



A



B ECM

(Contramedidas eletrônicas)

C Mudança de LOCK-ON.

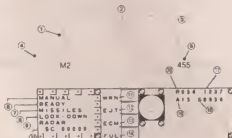
Pressionados simultaneamente, os **Botões B e C** no modo EJECT permitem a função EJECT; no modo normal, a mudança AUTO/MANUAL.

Usando um Joystick

Como há um Botão Início, um Botão de Fogo e um Controle de Direção, um controle mínimo e poucas possibilidades ofensivas são possíveis neste caso. Além disso, não existem as funções LOCK-ON ou AUTOPILOT, sendo portanto difícil derrubar os inimigos. Também, quando o jogador é atacado pelo inimigo, o ECM não pode ser utilizado.

Head-up display (Visor frontal)

Ultimamente jatos de caça são equipados com um HUD. Este dispositivo permite que se vejam as informações necessárias sem tirar os olhos do alvo que se desloca em alta velocidade. A metade inferior da tela mostra os instrumentos da cabine, e a parte superior, a cena tal qual é vista da cabine. O HUD projeta as informações de voo necessárias na cabine. Aqui também são indicadas a velocidade, a direção e a altitude.



- ① Indicador de velocidade
- ② Bússola
- ③ Altímetro de pressão
- ④ Armamento
- ⑤ Tempo de explosão
- ⑥ Modo de pilotagem
- ⑦ Modo de disparo
- ⑧ Tipo de armamento
- ⑨ Modo de radar
- ⑩ Pontuação
- ⑪ Alerta
- ⑫ Ejeção
- ⑬ ECM
- ⑭ Combustível

“Dados sobre o inimigo”

- ⑮ R: Distância (alcance)
- ⑯ A: Altitude
- ⑰ I: Ângulo de interceptação
- ⑱ S: Velocidade

Estude isto antes de jogar

Descrição dos instrumentos, etc.

Ao começar o jogo, aparecerão os instrumentos da cabine do F-16 e o HUD. Atrás deles aparece o cenário do horizonte e do céu. Os inimigos, que se encontram à espreita em algum lugar do céu, estão tentando pegar você. É preciso procurá-los constantemente com os olhos e o radar. Quando não conseguir localizar o inimigo antes de ser atacado por ele, sua aeronave será derrubada.

1. Indicador de velocidade

Indica em milhas por hora (1 milha = 1,61 km) a velocidade da aeronave, até o máximo de 1450 milhas (2333 km/h) Mach 2 em incrementos de 50 milhas (80 km). Os números na parte superior central da tela mostram os dados atuais.

2. Bússola

Mostra a direção da aeronave com relação ao norte magnético, que fica ligeiramente deslocado com relação ao pólo norte.

Norte	0 grau e 360 graus
Leste	90 graus
Sul	180 graus
Oeste	270 graus

As direções são indicadas com acréscimos de 10 graus. Os números na parte superior central da tela mostram os dados atuais.

3. Altímetro de pressão

A altitude está indicada em unidades de 100 pés de zero até 505 em incrementos de 500 pés. A velocidade atual está representada na parte superior da tela.

4. Armamento

Mostra o armamento que você escolheu e o número de projéteis disponíveis. Os mísseis a serem usados serão de 2 a 6, dependendo dos diferentes níveis.

ARM M2 significa que restam 2 mísseis.

O canhão de 20 mm tem 500 projéteis no início do jogo.

ARM 320 significa que você ainda possui 320 projéteis.

5. Tempo de explosão

Refere-se à quantidade de segundos (não em tempo real) que falta para a explosão do míssil. Indica de 0 a 525.

O temporizador diminui de 5 em 5. Não esqueça de confirmar a distância até o inimigo antes do disparo.

6. Modo de pilotagem

Cada vez que muda o modo de pilotagem, muda a indicação.

Manual

Todas as operações são realizadas manualmente.

Autopilot (Piloto automático)

Exceto pelos disparos das armas, todo o mais é feito automaticamente pelo computador. O pós-combustor pode ser operado manualmente.

7. Ready e Change

Quando o armamento escolhido estiver pronto para ser usado, aparecerá a palavra "READY". Por vários segundos, imediatamente após o armamento ter sido substituído, aparecerá a palavra "CHANGE", durante este período, o armamento não poderá ser utilizado.

8. Tipo de armamento

Informa qual destes dois tipos de armamentos está sendo usado no momento:

Mísseis

Canhão de 20 mm.

9. Pontuação

A pontuação é mostrada da seguinte forma:

SC: 00126.

10. WRN

A luz de alerta acende quando o inimigo dispara mísseis contra você.

11. EJT

A luz de ejeção acende quando o jogador é atingido e não pode se recuperar, tendo lugar a ejeção de emergência.

12. ECM

As contramedidas eletrônicas são usadas para confundir os mísseis inimigos.

13. FUL

Indica a quantidade de combustível remanescente nos tanques. Verifique sempre seu combustível para não gastar em excesso em acelerações ou no uso da pós-combustão.

14. R

Refere-se à distância que o separa do inimigo que você está perseguindo (em unidades de 1/10 de milha = 0,16 km). Será difícil para o canhão de 20 mm atingir o alvo a menos que R indique aproximadamente 10. Quando R for maior que 15, o projétil não atingirá o alvo.

15. A

Indica a altitude do inimigo que você está perseguindo (em unidades de 1.000 pés = 304 m).

16. I

Indica o Ângulo de interceptação do inimigo.

17. S

Indica a velocidade do inimigo em milhas por hora.

Como jogar

Se você deseja voar a bordo de um caça a jato F-16 Fighting Falcon, ele o aguarda. Decole e manobre-o lutando contra o inimigo no maior combate aéreo do século!

Objetivo do jogo

O objeto do jogo é derrubar os inimigos que aparecem um depois do outro, disparando mísseis e o canhão de 20 mm. Mas o inimigo não tentará apenas se evadir, às vezes atacará você de frente, por trás ou de cima. Você deve localizar os inimigos e atacá-los com a ajuda dos instrumentos da cabine e do radar. Quando a quantidade de inimigos indicados na tela de seleção de nível tiver sido derrubada, uma fase estará completa e você passará à seguinte.

Fim do jogo

O avião do jogador poderá ser derrubado quando atacado pelos mísseis ou os canhões de 20 mm dos inimigos. Nesta ocasião, entretanto, se o jogador conseguir ejetar, ele marcará pontos pela ejeção.

Situações em que o avião do jogador é atingido pelos projéteis inimigos:

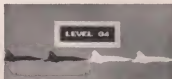
Um barulho metálico. O caça é atingido pelos projéteis inimigos.	O caça será derrubado quando atingido 9 vezes. O jogador tem a chance de ejetar.
A tela inteira fica vermelha.	Será quase impossível manobrar. O jogador tem a chance de ejetar.
A metade superior da tela fica vermelha.	O caça é destruído instantaneamente e o piloto não pode ejetar.

Início

Para jogar utilizando o Joystick: pressione o **Botão 1, 2 ou 3**.

Seleção de nível: escolha o nível do jogo.

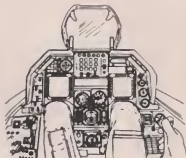
Pressione novamente o **Botão 1** para começar o jogo.



Descrição dos níveis

Imediatamente após ligar o aparelho, ou no modo de demonstração, se o **Botão Início** for pressionado, aparecerá a tela de níveis. Escolha o nível (fase) desejado, pressionando o **Botão 1** para cima ou para baixo e pressione o **Botão Início** para começar o combate.

A quantidade de aeronaves inimigas mostrada na tela de níveis indica o número de inimigos que aparecerão naquela fase. As aeronaves pretas, na tela, mostram o número de inimigos que aparecerão simultaneamente.



Nível	Total de aeronaves inimigas	Número de inimigos que aparecem simultaneamente	Cor da tela
1	1	1	Azul
2	2	2	Azul
3	3	2	Azul
4	4	2	Azul
5	5	2	Preto
6	3	3	Azul
7	4	3	Cinza
8	6	3	Azul
9	7	3	Azul
10	8	3	Azul

TABELA DE CONTROLE

	JOYSTICK
INÍCIO	Botão 1, 2, 3
DESCENDO	Botão 1
SUBINDO	Botão 1
VIRANDO À DIREIRA	Botão 1
VIRANDO À ESQUERDA	Botão 1
SELEÇÃO DO ARMAMENTO	Botão 2 ou 2 e 3 simultaneamente
DISPARANDO	Botão 3
ACELERAÇÃO	Botão 2
DESACELERAÇÃO	Botão 2
ACELERAÇÃO RÁPIDA	Botão 2
DESACELERAÇÃO RÁPIDA	Botão 2
MUDANÇA DE LOCK-ON	Botão B
ECM	Botão C
MANUAL/AUTOPILOT	Botão B e C simultaneamente
EJT (Ejeção)	Botão B e C simultaneamente (somente no modo EJT)

Descrição das funções de controle

Subindo

Quando o Botão é mantido pressionado, a altitude normalmente aumenta. Mas a partir de determinado ponto, ele começa a descer. Isto significa que o caça está começando a estolar. Fique atento à leitura do altímetro. Quando sobe, a velocidade diminui.

Descendo

Quando o Botão é mantido pressionado, a altitude diminui rapidamente. Quando a parte externa da cabine ficar azul, quer dizer que o avião está descendo verticalmente em uma posição perigosa e poderá cair a menos que você o tire do mergulho. A velocidade no mergulho aumenta rapidamente.

Virando à direita

Quando o Botão é pressionado para a direita o avião inclina-se para a direita e portanto o horizonte inclina-se para a esquerda.

Quando o Botão é mantido pressionado, o avião começa a rolar. Depois de girar, continuará a girar mesmo que o Botão deixe de ser pressionado.

Virando para a esquerda

Quando o Botão é pressionado para a esquerda, o avião inclina-se para a esquerda e, portanto, o horizonte inclina-se para a direita. Quando o Botão é mantido pressionado, o avião começa a girar. Depois de girar 90 graus, continuará a girar mesmo que o Botão deixe de ser pressionado.

Durante o vôo vigie o altímetro. Existe o perigo dele cair se você descer ou incliná-lo ao voar a baixa altitude. A menos que esteja sendo atacado por seus inimigos, suba lentamente em uma posição horizontal. Preste especial atenção ao subir se o horizonte desaparecer da tela, para não sofrer um acidente.

Desaceleração rápida

Esta função poderá ser utilizada quando necessário.

Pós-combustor

É utilizado para ter uma rápida aceleração, seja para perseguir um inimigo ou para fugir dele. Quando esta função é usada, uma grande quantidade de combustível é consumida, portanto, fique atento à quantidade de combustível remanescente. A função pode ser usada também simultaneamente com o AUTOPILOT.

Mudança de Lock-on

O Lock-on pode ser mudado de um alvo para outro, quando 2 ou mais aeronaves aparecerem na tela.

O Lock-on deverá ser reativado depois do míssil explodir ou se o avião do jogador for atingido.

ECM (Contra medidas eletrônicas)

Confunde os mísseis inimigos e só podem ser usadas quando houver um míssil inimigo em seu encalço.

Mudança do modo de pilotagem

Ao decolar, o avião está no modo MANUAL; todas as operações são feitas manualmente. Em AUTOPILOT, todas as operações, exceto o disparo, são feitas automaticamente.

EJC (Ejeção)

Quando o avião do jogador for atingido e começar a pegar fogo, acenderá a lâmpada EJC. Embora algumas operações ainda sejam possíveis, procure ejetar antes que seja tarde.

O radar

O radar é utilizado para localizar os inimigos quando não estão à vista. O radar horizontal encontra-se onde está o "+" à direita da tela.

Círculo do radar

Mostra uma vista de cima. Se o inimigo não é visto no radar horizontal, ele pode estar sobre o avião do jogador, esperando uma chance para atacá-lo. Se o jogador permitir que o inimigo permaneça lá, poderá ser atacado pelos mísseis inimigos. Sob tais circunstâncias, o inimigo poderá ser localizado inclinando 90 graus o avião do jogador e depois virando.

É muito importante compreender perfeitamente as leituras do radar para sair vitorioso em um combate.

① CÍRCULO DO RADAR



② FORWARD (À frente)



③ LEFT (Esquerda)

Cenas dos combates na tela

A primeira ilustração mostra a cena no momento em que o Botão LOCK-ON é pressionado para disparar o míssil. O inimigo é visto no círculo vermelho.



O canhão de 20 mm está pronto para disparar. O duplo círculo no centro da parte superior da tela é o alvo mirado pelo canhão. Dispare contra o inimigo quando este estiver no centro da mira.



Ataque

As armas ofensivas usadas são os mísseis de longo alcance e o canhão de 20 mm de curto alcance. Para atingir um avião com os mísseis, a mira deverá estar travada (LOCK-ON) sobre ele, ou seja, dentro do círculo vermelho. A aeronave inimiga poderá ser derrubada se atingida por nove disparos de canhão. Quando o avião inimigo for atingido, ele fica vermelho e se continuar a ser atingido, desaparecerá da tela. Caso você mude para AUTOPILOT, o F-16 começará automaticamente a perseguir o inimigo. Neste caso, o LOCK-ON também será ligado automaticamente.

Dependendo da distância até o inimigo, as armas ofensivas poderão ser trocadas automaticamente. Para disparar mísseis, a distância até o inimigo e o tempo de explosão expressada em segundos, deverão ser confirmados anteriormente. O tempo de explosão dos mísseis diminui de 5 em 5 segundos. Quando o inimigo ficar a uma distância inferior a 32 segundos do tempo de explosão dos mísseis, aparecerá na tela a mira do canhão de 20 mm e, a partir daí, os mísseis não poderão ser mais utilizados.

Nível	Nº de mísseis	Projéteis do canhão de 20 mm
1	2	500
2	3	
3 - 7	4	
8 - 10	6	

Precauções

Quantidade de combustível

O caça possui combustível para um voo de no máximo 13 minutos. O tempo de voo diminui quando a aeronave faz um voo em alta velocidade por um tempo prolongado ou quando o

PÓS-COMBUSTOR é usado repetidamente. O avião cairá ao acabar o combustível. Embora o pós-combustor seja eficiente para perseguir os inimigos, seu uso consome uma grande quantidade de combustível, portanto, preste atenção neste ponto. Desligar a pós-combustão provocará uma desaceleração.

Na luta

Assim como o jogador pode utilizar as ECM para se defender dos mísseis inimigos, os inimigos também poderão usá-las.

Uma sombra em torno do inimigo significa que ele as está usando. Neste caso, o alvo será muito difícil de ser atingido. Os mísseis serão disparados da direita se forem muitos, mas quando restar apenas um, serão disparados da esquerda. Quando um míssil for disparado no modo MANUAL e a seleção de armamento for mudada para o canhão de 20 mm enquanto o míssil estiver voando, este se dirigirá ao ponto de mira do canhão e não contra o inimigo que tinha sido lançado (o mesmo acontece no F-16 Fighting Falcon real).

Níveis (fases) especiais

No nível 5, os projéteis de 20 mm não podem ser vistos muito bem porque o combate é realizado à noite, mas o som dos projéteis atingindo o alvo servirão como referência. No nível 7, o combate tem lugar entre as nuvens e portanto sua visibilidade é limitada; assim procure chegar perto do inimigo, o que facilitará sua perseguição.

Pontuação (Score)

Ao derrubar um inimigo, você ganha pontos. Atingir o inimigo com o canhão de 20 mm também faz você marcar pontos. Além disso, cada míssil que você possuir no fim do jogo também somará pontos. O jogador somará 16 pontos quando for ejetado em segurança do seu avião abatido. O número remanescente de projéteis de 20 mm não somarão pontos no caso do jogador ter sido ejetado.

MÉTODO DE PONTUAÇÃO	PONTOS
Atingir o inimigo	7
Atingir o inimigo com mísseis	40
Míssil não disparado	10
Projétil não disparado	1/10
Ejeção antes do avião cair	16

Dicas úteis

- Aprenda a pilotar bem o seu avião.
- Verifique sua posição em relação ao horizonte.
- A sincronização no disparo do míssil é importante. Procure não desperdiçar os mísseis.
- Utilize as ECM sempre que possível. Se um míssil atingir você... estará perdido.
- Procure não ficar girando para não perder os sentidos.

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nº CO 0211 748059

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

